SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT
Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

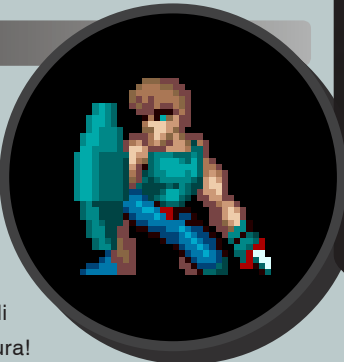
REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE

Questo mese GAME può dare il benvenuto ad una lunga serie di collaborazioni. Iniziamo dalla sezione **Hi-Tech**, rinnovata per ospitare news e speciali da siti di rilievo nazionale come **PCSelf.com**, **Centerzone.it**, **Hi-Techlife.com** e **Hwgadget.com**. Per gli amanti dei **Giochi di Ruolo**, invece, diamo il benvenuto a **Gdritalia.it** e **Settimatorre.com**, che ci accompagneranno con approfondimenti e articoli 'ruolistici'. E nel frattempo non resta che augurarvi... buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

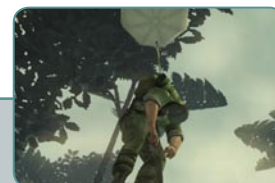
TRA UN MESE I MAGGIORI PUBLISHER SI INCONTRERANNO A LOS ANGELES PER LA NUOVA EDIZIONE!

E3 2010: IL COUNTDOWN INZIA!

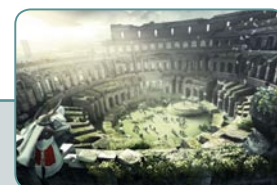
La manifestazione dedicata all'intrattenimento elettronico più famosa al mondo torna in scena dal 15 al 17 giugno, anticipata da una lista di titoli decisamente di rilievo. **2K Games** ha annunciato la presentazione dell'atteso **Mafia II**, seguito da **Sid Meier's Civilization V**. Occhi puntati sulla line-up di **EA**, decisa a creare hype con ben due seguiti, **Crysis 2** e **Dead Space 2**. E se **Konami** punta a un remake storico e lancia in next-gen il nuovo **Rush'N Attack Ex-Patriot**, non è da meno **Warner Bros** che propone un nuovo capitolo del **Signore degli Anelli**. Si preannuncia un'edizione... sensazionale!

POLYPHONY DIGITAL ANNUNCIA LA TERZA DIMENSIONE PER L'ATTESISSIMO RACING GAME!

GRAN TURISMO 5 SFRECCIA IN 3D!

E' stato rivelato da Polyphony Digital, software house ben nota tra i fan dei **racing game**, che l'attesissimo **Gran Turismo 5** supporterà il 3D Stereoscopico. Ciò significa che potremo affrontare le competizioni con un coinvolgimento visivo superiore al normale. Al momento non si conosce ancora una data certa per la pubblicazione effettiva, ma sicuramente all'**E3 2010** saranno svelati altri dettagli. Per ora è certo che potremo beneficiare di almeno quattro visuali per le gare, che si svolgeranno su tracciati nuovi o totalmente rinnovati. Insomma, si preannuncia un realismo senza fine...

KONAMI POTREBBE CONVERTIRE PEACE WALKER DA PSP!

METAL GEAR TORNA SU PS3!

Secondo alcune indiscrezioni, sembra che la Konami abbia intenzione di portare Metal Gear Solid: Peace Walker, il capitolo della serie ambientato dopo i fatti accaduti in **Snake Eater**, su **PlayStation Network**: questa notizia, se confermata, potrebbe fare la gioia degli appassionati della serie creata da **Hideo Kojima** che non possiedono la console portatile **Sony**. Insomma, ritrovare **Metal Gear** su **PlayStation 3** potrebbe essere una gran bella sorpresa!

UBISOFT SVELA DETTAGLI SUL NUOVO BROTHERHOOD!

UN ASSASSIN'S CREED A ROMA?

Ubisoft ha svelato alcuni dettagli relativi al prossimo **Assassin's Creed**

Brotherhood. Le vicende ruoteranno sempre attorno al buon **Ezio** impegnato nella lotta contro i **Templari**. L'ambientazione sarà prevalentemente incentrata a Roma, centro nevralgico del potere. Ci sarà una promettente esperienza multiplayer, nelle quale avremo modo di selezionare un nutrito numero di personaggi, tutti caratterizzati da tecniche diverse e da scoprire...

SVELATE LE PRINCIPALI CARATTERISTICHE DEL NUOVO FPS!

ODDWORLD RITARDA SU PC...

Era stato annunciato già da tempo che i due capitoli della serie Oddworld, usciti inizialmente come esclusiva per **XBox**, sarebbero stati pubblicati anche su **PC** nei primi mesi del 2010. Ebbene, è stato reso noto che in seguito ad alcuni problemi riscontrati dagli sviluppatori nella conversione per **PC**, l'uscita dei due titoli è stata posticipata verso la fine dell'anno 2010. Ma le difficoltà non fermeranno di certo questi attesi **porting**!

FLASH NEWS

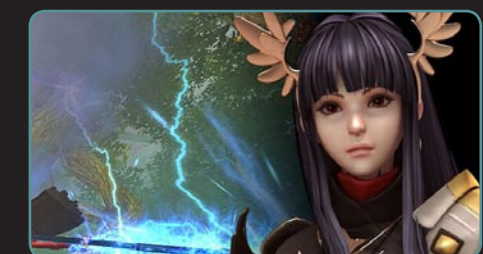
MEDAGLIE D'OTTOBRE...

E' stata ufficializzata da EA la data di uscita per il nuovo capitolo di **Medal of Honor**: sarà disponibile a partire dal 15 Ottobre 2010.

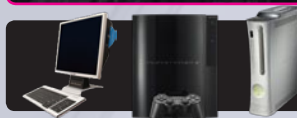
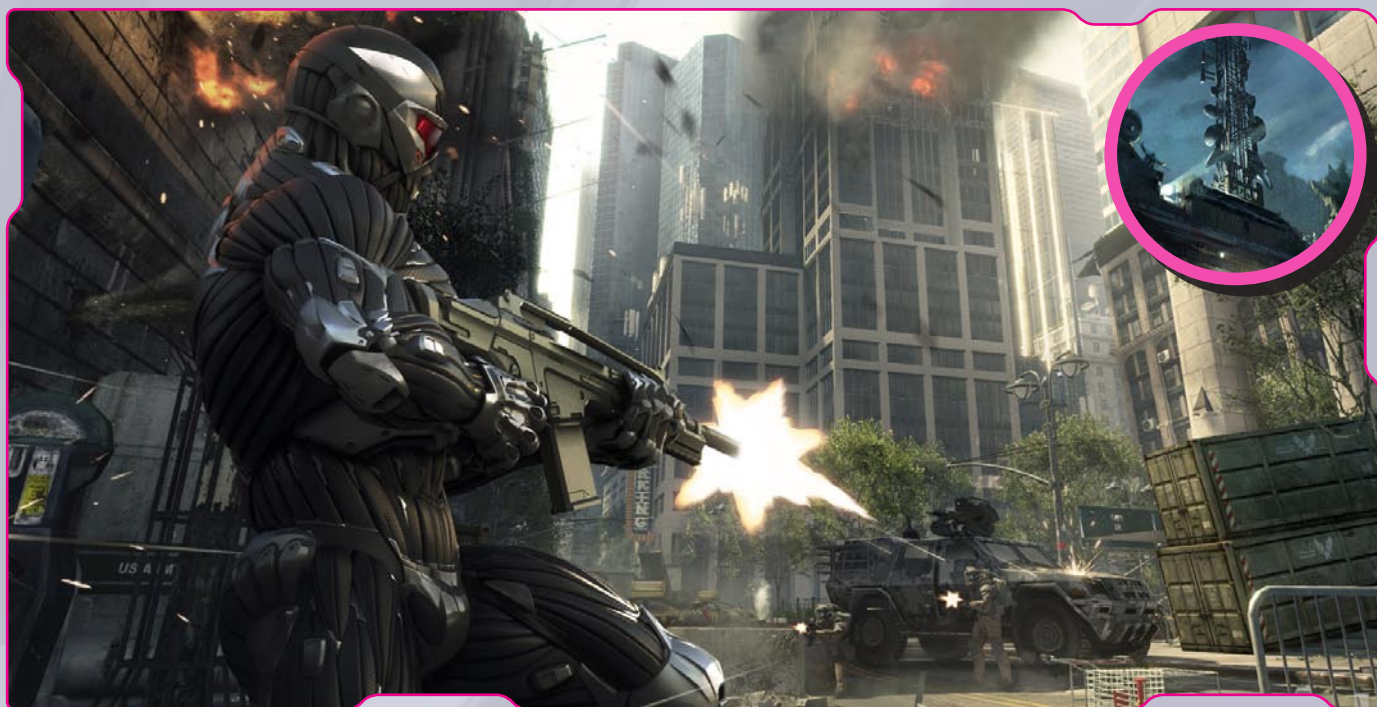
KANE & LYNCH IN IN FUGA

Sono state rilasciate le immagini di Kane e Lynch 2: Dog Days relative alla modalità **Arcade**, nella aiutaremo i nostri alleati a fuggire...

CRITERION E' CRI...PTICA!

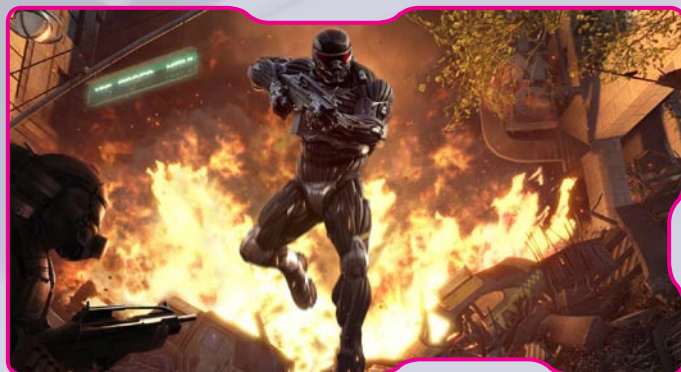
E' stato annunciato da Criterion Games che il nuovo titolo da loro sviluppato sarà rivelato all'E3 2010. Sarà un altro **Need for Speed**?

UN MAGGIO... DEL CAOS!

Burda:ic ha lanciato la closed beta del MMORPG free-to-play Land Of Chaos Online. Il periodo di testing finirà il prossimo 17 maggio.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: EA / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1 - ? / USCITA: 12 - 2010

CRYSIS 2

ANTEPRIMA completa

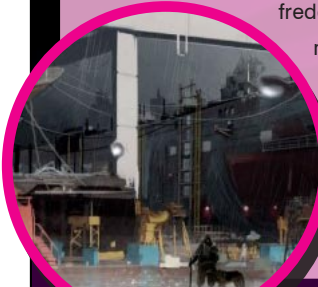
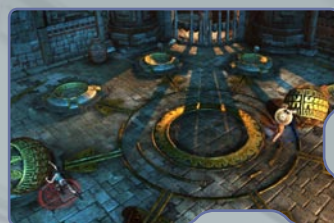
A cura di: Daniele Casadei

Chiunque sia amante degli FPS non può esimersi dal conoscere quella perla di immane potenza visiva che fu (e tutt'ora è) Crysis. Adesso si torna a parlare del diretto seguito, ambientato in una New York completamente devastata ed ostile, preda degli alieni e delle forze di contenimento della **Crynet**, che non ci penseranno due volte a scaricarci le armi addosso... Proprio grazie a questa nuova location, avremo la possibilità di sfruttare i palazzi come fonti di coperture, postazioni di tiro o semplicemente scorciatoie per aggirare il nemico e nascondigli temporanei. Tutto questo poi sarà mosso dal nuovo motore grafico **CryENGINE 3**, che già in demo presentava una potenzialità quasi immensa, con un rinnovato sistema di gestione dei danni e delle illuminazioni... Insomma, il lavoro che si sta delineando sembra davvero spettacolare... non resta che attendere sette mesi per la recensione completa!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: SPARATUTTO / DATA DI USCITA: TBA 2010

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

ANTEPRIMA completa

A cura di: Enrico Rossi

Ecco tornare Ubisoft, ma soprattutto ecco tornare Tom Clancy con il suo buon vecchio Ghost Recon. I Ghost, anche se la tecnologia si è evoluta, sono sempre i medesimi: un corpo speciale che opera dietro le linee nemiche. Questa volta, oltre il salto temporale di quindici anni, non dovremo più combattere in Messico ma bensì nel freddo della Norvegia e della Russia. **Future Soldier** avrà una struttura molto più vicina agli **FPS** che agli **Shooter** tattici. Di fatto i campi di battaglia saranno di dimensioni relativamente ridotte e quindi dovremo avere una prontezza di riflessi molto sviluppata permettendoci così di rispondere in maniere rapida ad ogni evoluzione. Non ci resta che aspettare il rilascio effettivo che, salvo imprevisti, è fissato alla prossima estate: la guerra, insomma, arriva sotto l'ombrellone!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: HALIFAX / GENERE: AVVENTURA / DATA DI USCITA: TBA 2010

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

ANTEPRIMA completa

A cura di: Thomas Pastorino

Ammettiamolo, Lara Croft cominciava a mancarci. E questo The Guardian of Light si può definire uno spin-off della serie di **Tomb Raider**, non facendone dunque parte ma presentandosi come uno "stuzzichino" in attesa di un titolo più grande. Questo nuovo episodio riprende le fila di un'antica storia riguardante il popolo dei **Maya**: oltre duemila anni fa questa civiltà fu segnata dalla grande e terribile battaglia tra due divinità, **Totec** e **Xoxolt**, in lotta per la conquista del misterioso **Specchio di Fumo**. **Lara** si troverà accanto ad un redivivo **Totoc**, cooperando con lui per superare gli enigmi proposti. Il progetto sembra molto interessante, considerata anche la distribuzione solo in via digitale e il prezzo ridotto (si parla di 15 dollari).

REVIEWS SVILUPPO: CAVIA / PUBLISHER: SQUARE-ENIX / GENERE: RPG - AZIONE / GIOCATORI: 1

NIER

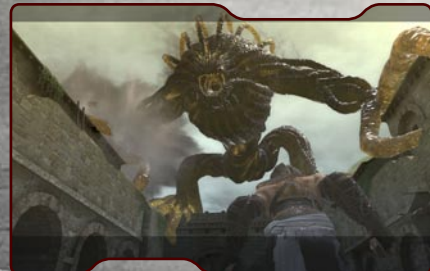
UN GIOCO DI RUOLO STILE... DEVIL MAY CRY!

RECENSIONE completa — A cura di: **Mattia 'Giangra' Giangrandi**

La trama di Nier può essere definita come il miglior aspetto di tutta la produzione: il protagonista del gioco, ovvero un anziano guerriero senza nome, dovrà attraversare numerose insidie pur di trovare una cura per guarire la propria figlia. Seppur con notevoli cali di ritmo la trama è interessante e riesce a coinvolgere il giocatore, peccato che a tratti risulti eccessivamente complessa e strana. L'aspetto meno riuscito è il gameplay: il fulcro del gioco viene concentrato nei combattimenti che risultano ripetitivi e piatti, ma soprattutto poco profondi e originali. A differenza di **J-RPG** come **Final Fantasy XIII**, in **Nier** la componente esplorativa è sufficientemente buona, peccato non sia possibile personalizzare le statistiche o apprendere di propria volontà determinate magie o abilità. Purtroppo si tratta di un gioco mediocre sotto molti punti di vista. Caratteristiche come grafica, giocabilità e longevità non sono assolutamente sufficienti a garantire un riconoscimento adeguato.

Florist

Villager
Hey! I don't see you around here very often. Wanna split a round?

DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Grafica 65	**Giocabilità** 55	GLOBALE
- Risoluzione bassa... - ...e dettagli non convincenti!	- Ripetitivo e poco Rpg... - Non originale!	**60**
Sonoro 70	**Longevità** 60	
+ Buona la colonna sonora! + Il doppiaggio funziona a dovere!	+ La trama è interessante... - Solo 10 ore di gioco!	SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: AUTUMN MOON / PUBLISHER: ADV. PROD. / GENERE: AVVENTURA / GIOCATORI: 1

GHOST PIRATES OF VOOJU ISLAND

UN'AVVENTURA PUNTA E CLICCA VECCHIO STILE!

RECENSIONE completa — A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Arriva la seconda avventura degli Autumn Moon Entertainment, team di sviluppatori fondato nel 2004 da Bill Tiller, autore del famosissimo **The Course of Monkey Island**, terzo step della serie **Monkey Island**. A differenza di **A Vampyre Story** stavolta il legame tra **Tiller** ed il videogame sviluppato è decisamente più forte. Infatti, a livello di ambientazioni e carisma dei personaggi, **Ghost Pirates of Vooju Island** va a richiamare la già citata opera targata **LucasArts**. Il plot narrativo è qualcosa di originale: siamo nel mare di **Azurbbean**, quando la piratessa **Jane Starling** scopre una cospirazione segreta condotta da una maga malvagia, **Queen Zimbi**, ai danni dello stregone dell'isola, il suo ex marito **Papa Doc**. **Jane** proverà ad avvisarlo, insieme al cuoco **Blue Belly**, ma alla fine tutti e tre i personaggi restano vittime della maledizione e diventano fantasmi assolutamente coscienti. Gli obiettivi a questo punto saranno due: riconquistare i loro corpi e sbarazzarsi della maga. Il gameplay è nel segno dell'ironia totale. Gli enigmi saranno molto semplici e consisteranno nell'interagire con l'ambiente circostante. Sicuramente da apprezzare ogni suo aspetto, e da perdonare qualche incertezza grafica e una longevità non entusiasmante. Non può mancare nello scaffale del perfetto avventuriero.

IN ESCLUSIVA PER:
PC

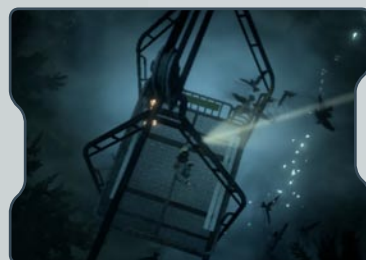
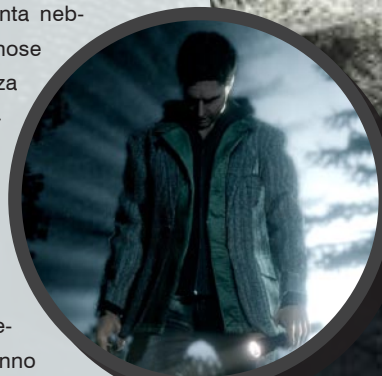
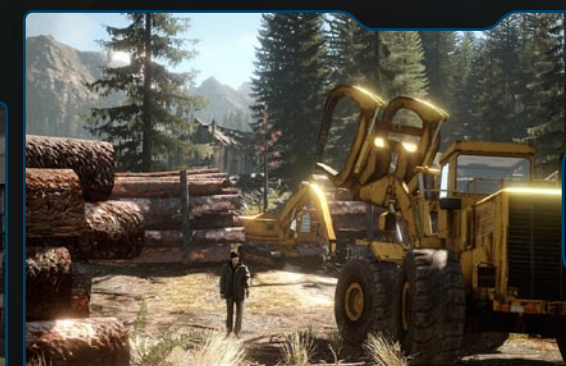
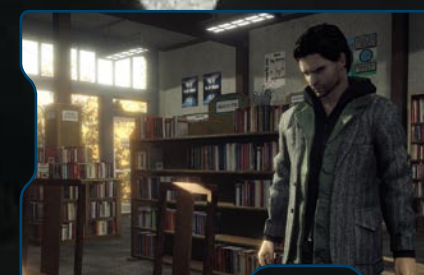
COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Grafica 70	**Giocabilità** 80	GLOBALE
+ Location ispirate... + ...molto curata nei dettagli!	+ Gameplay consolidato... + Innovazioni carine!	**70**
Sonoro 70	**Longevità** 60	
+ Bella la colonna sonora! + Buono il doppiaggio!	+ Trama divertentissima... - ... ma un po' breve!	SITO WEB

ALAN WAKE

E' ARRIVATO... DOPO ANNI DI ATTESA!

RECENSIONE completa A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Alan Wake è uno scrittore sulla trentina, famosissimo in tutta New York e non solo. Come tutti i grandi scrittori, Alan è tanto geniale quanto fantasioso, ma per lavorare bene ai suoi libri ha bisogno di tanta ispirazione. Ispirazione che comincerà a spegnersi dopo alcuni strani incubi: per oltre due anni sarà tormentato dagli stessi personaggi da lui ideati. Su suggerimento della moglie **Alice**, **Alan** decide di soggiornare nella cittadina sul mare di **Bright Falls**, il luogo ideale per riposare e ritrovare la giusta ispirazione. Ma durante un piccolo litigio con **Alan**, **Alice** si allontana e scompare nel nulla: comincia così questa particolare avventura...

Incontreremo persone doppiogiochiste, strani misteri, vecchie leggende e un manoscritto inquietante e mai così reale. Il perno centrale di tutto il gameplay è la luce: il gioco, narrato come una simil-serie televisiva (con tanto di episodi e riassunto), ci porterà ad affrontare alcuni minuti di giorno e gran parte di notte. Durante le fasi alla luce del sole si dipana la storia, mentre di notte ci troveremo davanti al gioco vero e proprio. Tanta nebbia, poche zone luminose e una luce in lontananza che determina l'obiettivo da raggiungere...

Alana Sarà costantemente minacciato da una presenza oscura che possiede i corpi dei cittadini e li scagliera contro di lui. Questi loschi uomini avvolti da ombre dovranno essere stanati in due fasi: la prima consiste nell'illuminarli con la fedele torcia e la seconda buttarli giù a suon di piombo. Infatti, i posseduti non potranno essere uccisi semplicemente sparando, ma solo dopo aver sconfitto la maledizione oscura. Un indicatore circolare che piano piano diventerà piccolo, ci mostrerà il livello di protezione rimasto prima di poter sconfiggere i posseduti.Ovviamente tutto ciò non sarà illimitato ma avrà un suo consumo. Cosa? Le pile **Energizer**. Concentrare la luce infatti farà scendere rapidamente la carica della pila fino ad esaurirsi... **Alan Wake** è un capolavoro di effetti particellari e visivi. Il pezzo forte di tutto il comparto tecnico è la sapiente gestione dell'illuminazione e delle ombre, precise come davvero pochi altri giochi. Ogni angolazione e collisione del fascio della torcia con un oggetto dell'ambiente, regala una deformazione della luce unica nei videogame e la relativa ombra che ne scaturisce è fantastica, senza contare i numerosi riflessi di cui godono i vari oggetti. A livello di location, **Alan Wake** regala suggestivi paesaggi grazie alla scelta di far rispecchiare in **Bright Falls** un paradiso sul mare per ogni villeggiature. Purtroppo i modelli poligonali dei personaggi risultano piatti e poco credibili nelle animazioni. Ma **Alan Wake** è un titolo che merita dal primo all'ultimo secondo di gioco: non è esente da difetti ma è in grado di appassionare come pochi. Si merita l'acquisto da parte di tutti i possessori di **Xbox 360**: dopo tante chiacchiere, questo titolo è pronto a sbalordirvi!

IN ESCLUSIVA PER: XBox 360

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Commento
Grafica	85	+ Effetti di luce eccezionali! - Peccato per le animazioni!
Giocabilità	85	- Non originale... + ... ma porta interessanti novità!
Sonoro	90	+ Le foreste hanno vita propria! + Ottimo doppiaggio!
Longevità	80	- 10 ore non sono tantissime... + ...ma sono tutte ricche d'ansia!

GLOBALE **87**

SITO WEB

SUPER STREET FIGHTER IV

L'HADOKEN CONTINUA A STUPIRE DOPO VENT'ANNI!

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Poche saghe possono vantare un appeal come quello che Street Fighter riesce a scaturire nei fan all'annuncio di ogni nuovo capitolo della serie. A distanza di un anno dal successo che ha consacrato ancora una volta la saga di **Ryu** e soci, ecco che **Capcom** presenta la versione migliorata e potenziata di **Street Fighter IV**. Premettiamo che già in fase di anteprima era evidente che questo **Super Street Fighter IV** sarebbe stato più di una mera operazione commerciale... Eppure il primo impatto con il titolo risulta tiepido, non tanto per la mancanza di effettive novità, quanto per l'estrema familiarità delle schermate dei menù di gioco. Ben altra cosa si rivela essere il primo incontro disputato: si avverte sensibilmente un cambiamento ben marcato delle caratteristiche di gioco e non solo per le nuove ultra combo disponibili per il nutrito roster di lottatori, ulteriormente ampliato per l'occasione. Una rosa di combattenti che annovera new entry, come Juri, e vecchie conoscenze provenienti dai precedenti capitoli. Ritornando nella descrizione più tecnica del titolo, possiamo dire senza essere smentiti che **Capcom** ha lavorato sodo per limare certi aspetti poco bilanciati del gioco. In particolare, l'intero roster ha beneficiato di tecniche ed abilità che rendono ogni personaggio all'altezza degli altri. Il comparto grafico è simile, se non identico, alla versione originale. L'aspetto sonoro risulta di ottima fattura, grazie ad un sapiente remix di tracce musicali che risultano familiari agli appassionati della serie. L'**Arcade Mode** è stato ulteriormente migliorato mentre, a grande richiesta, sono tornati gli amati **Bonus Stage**: l'abbattimento di botti in volo e la demolizione dell'auto di turno. Un "titolo-upgrade" molto ben riuscito e consigliato ai fan. Il must dei picchiaduro colpisce ancora.. anzi, colpisce ancora più forte!

DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, PC

COMMENTA

COLLABORA

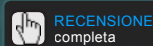
BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	86	+ Ottima nel complesso... + Di grande impatto!
Giocabilità	92	+ Nuovi personaggi e tecniche! + Gameplay solidissmo!
Sonoro	86	+ E' Street Fighter... + Brani storici e remix!
Longevità	84	+ Story Mode potenziato! + In multiplayer è eccezionale!

GLOBALE **87**

SITO WEB

FIFA 2010 WORLD CUP

SIETE PRONTI PER LA CONVOCAZIONE IN SUDAFRICA?

RECENSIONE completa — A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

FIFA 2010 World Cup è a tutti gli effetti un titolo a sé stante perché porta con sé tantissime novità, piccole e grandi, che ne fanno uno spin-off della serie di tutto rispetto. Le differenze tra questo titolo e **Fifa 2010** sono evidenti fin dai primi passaggi. Si denota subito come il ritmo di gioco si sia notevolmente abbassato, non solo rispetto alla demo ma addirittura rispetto a **Fifa 2010**. Non sappiamo se questa scelta sia stata voluta dagli sviluppatori o se sia stato necessario assecondare le critiche piovute dopo il rilascio della demo, decisamente veloce e in tal senso poco realistica.

A contribuire al ritmo lento ci pensano anche una serie di parametri rivisti in toto. Anzitutto la fisica del pallone è stata migliorata, rendendo la sfera più pesante sia dal punto di vista audio che per reali effetti in campo. Un'altra scelta positiva è stata quella di non far giocare molto gli utenti sui contrasti fisici. Spesso infatti, vuoi per la velocità dei giocatori, vuoi per un semplice spalla a spalla, era semplice evitare il contrasto e la scivolata in fase difensiva rubando palla spesso e volentieri senza commettere fallo.

In **FIFA 2010 World Cu**p non sarà così: i contrasti fisici spesso non porteranno a nulla come nella realtà, e solo quando la disparità di forza muscolare sarà elevata potremo vincere o perdere un contrasto. Lo stesso discorso vale per la velocità. Gli sviluppatori sono riusciti a dare la sensazione di allargare il campo ma al tempo stesso limitare le varie scorribande dei campionissimi che infatti possono essere recuperati con un buon taglio dei difensori, costringendo quindi gli utenti – ed anche la **Cpu** – al gioco di squadra per bucare la difesa avversaria. **FIFA 2010 World Cup** rimane dunque ancora un titolo consigliato a chi ama la simulazione nonostante il deciso passo verso il casual gamer, che ha portato ad esempio ad abbassare notevolmente la difficoltà della configurazione **Full manual** e ha regalato una semplice configurazione a due tasti per il gioco immediato, utile soprattutto a chi non vuole preoccuparsi dell'atteggiamento in campo della squadra.

La voce di **Fabio Caressa** ci accompagnerà per ogni schermata all'inizio del gioco in una sorta di tutorial spiegandoci le varie possibilità offerte. Il pubblico è realizzato in modo straordinario sia come scenografia che darà vita sugli spalti, sia come IA. Battendo un calcio di rigore lo vedremo alzarsi prima del tiro, spostarsi per guardare meglio, esultare o disperarsi. Il manto erboso è stato completamente rivisto e non pare più un sottile strato ghiacciato e lontano dai piedi dei giocatori, bensì parte integrante della partita, molto dettagliato e addobbato da vari coriandoli sparsi in campo. Sui giocatori sono stati aggiunte una serie di microanimazioni per le espressioni facciali, i movimenti dei muscoli e addirittura le pieghe di maglie e capelli. Insomma, un ottimo upgrade venduto, purtroppo, a prezzo pieno. Con una longevità di tre, quattro mesi al massimo... valutate bene la convenienza dell'acquisto!

DISPONIBILE ANCHE PER:
PS3, Nintendo Wii, PSP, iPhone,

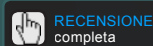
COMMENTA — COLLABORA — BUY NOW!

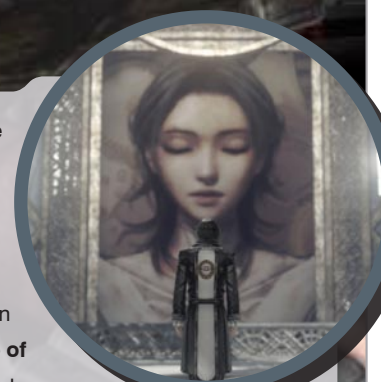
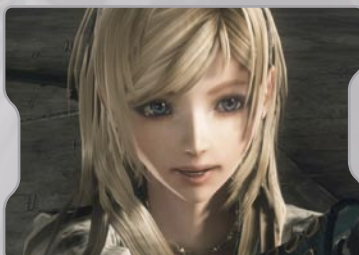
Grafica 90	**Giocabilità 75**
+ Migliorata nel complesso...	+ I cambiamenti ci sono...
+ Nuove animazioni!	- ...ma le promesse erano diverse!
Sonoro 70	**Longevità 90**
+ Ottima resa degli effetti!	+ Un titolo completo...
- Il doppiaggio inizia a stancare...	+ ...e duraturo!

GLOBALE 80

SITO WEB

RESONANCE OF FATE

UNA GRANDINATA DI PIOMBO JAP, TARGATA SEGA E TRI-ACE!

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Benvenuti a Basel, città-nave diventata per scelta forzata la casa di ogni essere vivente restante sulla terra o, per lo meno, su quello che ne rimane. L'inquinamento generato dall'uomo ha reso l'ambiente così invivibile che la popolazione terrestre è stata costretta a migrare verso città artificiali create in cielo. E tutto il filone narrativo di **Resonance of Fate** si svolge a **Basel**, una città che, se non fosse per gli imponenti macchinari decadenti che gli fanno da sfondo, ricorderebbe molto da vicino la Parigi prima del 1789. Il titolo è un **RPG** di quelli che ormai raramente si trovano in commercio: frustrante, complicato ed ostico sono molto probabilmente gli aggettivi che più gli si addicono, ma il tutto circondato da una vena di originalità innegabile. Non solo per il totale affidamento degli scontri ad armi da fuoco e da lancio come granate o molotov, il gioco propone idee nuove e fresche per un genere che tende ormai da anni ad un costante ristagno. graficamente parlando risulta essere piuttosto valido. Nulla di spettacolare e ben lontano da produzioni concorrenti, ma senza dubbio svolge a dovere il suo ruolo. Più discutibile a nostro avviso, è il comparto sonoro. Il doppiaggio inglese risulta ben "pronunciato" ma non altrettanto ben "interpretato". Un aspetto senza dubbio originale di **Resonance of Fate** è rappresentato dalla sua struttura di esplorazione, formata da celle esagonali sbloccabili centrando diversi obiettivi nel gioco, che permettono piano piano di dare una forma ben definiti alla città. Nonostante le capacità di esplorazione di questo metodo si rivelino piuttosto limitate, abbiamo apprezzato lo sforzo di creare qualcosa di diverso dalla solita mappa di esplorazione. E' un gioco in tutto e per tutto rivolto ad un pubblico di soli fan a causa della sua complessità, che risulta ostica già ai livelli iniziali.

DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Pro / Contro
Grafica	73	+ Funzionale nel complesso... - ...ma non stupisce!
Giocabilità	80	+ Profonda e mai banale... - Arduo per i neofiti!
Sonoro	64	+ l'Ost si adatta al genere! - Doppiaggio da rivedere...
Longevità	68	+ Storia interessante! - La difficoltà potrebbe bloccarvi!

GLOBALE **71**

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: SCEE / Genere: Avventura / Giocatori: 1

HEAVY RAIN CHRONICLES: THE TAXIDERMIST

GLOBALE ► ► ► **7.5**

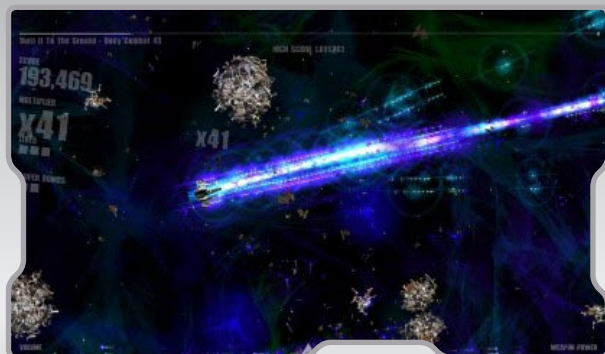
Piove sempre sui DLC!

The Taxidermist è il primo DLC di Heavy Rain, l'esclusiva Sony dalle meccaniche piuttosto innovative e caratterizzato da un gameplay dal gusto spiccatamente cinematografico. In questo contenuto di gioco aggiuntivo, disponibile dal 1 aprile alla modica cifra di 4 euro sul **PSN**, prenderemo nuovamente il controllo della giovane giornalista **Madison Paige**. il titolo ha un approccio libero ma è forse un tantino troppo lineare. Una mezza delusione: non per la giocabilità in sé, ma per l'esagerata brevità della storia.

Publisher: Cold Beam / Genere: Musicale - Azione / Giocatori: 1

BEAT HAZARD

GLOBALE ► ► ► **8.8**

La mia banda suona... il Pc!

Se vi sono piaciuti Geometry Wars, Shatter e AudioSurf: Ride Your Music o se siete dei fan del retro-gaming, non potete perdervi questo gioco. Un tuffo nel passato, rivisto in chiave musicale e con un tocco di grafica moderna. Ottima anche la realizzazione sotto il punto di vista tecnico. Visto il prezzo di appena 7 euro, vale la pena farsi un giro su **Steam**. Che tu sia metallaro, punk o truzzo... *play the music*!

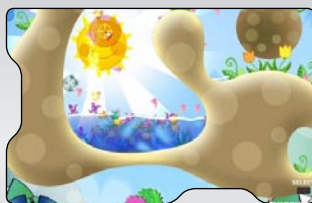
Publisher: Eko Software / Genere: Puzzle / Giocatori: 1

AQUA PANIC

GLOBALE ► ► ► **7.4**

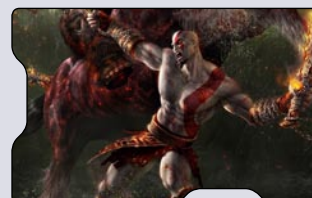
Un puzzle d'acqua dolce!

Aqua Panic può sembrare il classico giochino per bambini, fatto di livelli colorati e pesciolini simpatici, ma in realtà è un gran bel puzzle game che tiene la nostra mente in costante concentrazione: far arrivare i pesci dalla bolla d'acqua fino al mare potrà essere una delle situazioni più frustranti della vostra carriera videoludica. Sviluppato e distribuito dai ragazzi francesi di **Eko Software**, è consigliato caldamente a tutti, considerando il fatto che il prezzo è di 9,99 euro... della serie, avete pagato molto di più per giochi decisamente peggiori...

GIOCHI FLASH

TANK DESTROYER 2 - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

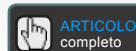
I RISULTATI DEL CONCORSO DEDICATO AL CINQUANTESIMO NUMERO DELLA RIVISTA!

I VINCITORI DEL CONTEST DI GAME!

In occasione del cinquatesimo numero di GAME, la redazione ha indetto un concorso aperto a tutti i lettori. A distanza di un mese, ecco i nominativi tre fortunati utenti che hanno risposto per primi ai nostri quesiti. Si trattava di domande che riguardavano la pubblicazione della rivista e e gli articoli che nel corso del tempo si sono susseguiti su queste pagine. Ma bando alle ciance e andiamo a festeggiare i vincitori (indicati solo per nick per motivi di privacy): al primo posto troviamo **Lukinetto**, che riceverà **Final Fantasy XIII - Collectors Edition** (a scelta in versione XBox 360 / PS3). Al secondo posto arriva **Crash.it**, a cui invieremo l'Action Figure di **Kratos** (GoW), mentre al terzo si classifica **Tommy**, che vince 1 anno di abbonamento al servizio **Live Gold** di **Microsoft**.

CONCORSO!

i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

ATI PRESENTA LA SCHEDA RADEON HD 5850 TOXIC

La tecnologia Vapor Chamber permette di ridurre temperature e rumorosità!

Con il lancio delle soluzioni Radeon HD 5870 e HD 5850, AMD è riuscita a riprendere il primato nel mercato delle schede video di fascia alta. Nonostante siano state presentate le nuove soluzioni **GeForce GTX 480** e **GTX 470**, le proposte **AMD** garantiscono stesse prestazioni e consumi nettamente inferiori rispetto alla controparte **NVIDIA**. Le schede **Toxic** presentano un sistema di raffreddamento completamente rinnovato, che si avvale della tecnologia **Vapor Chamber** in grado di garantire temperature e rumorosità molto più basse rispetto ad altri modelli. La proposta Sapphire mette a disposizione due porte **DVI**, una porta **HDMI** e una porta **Displayport** con supporto a configurazioni **ATI Eyefinity**. Se siete in procinto di acquistare una nuova scheda video e avete un budget di circa 300 Euro, la **Radeon HD 5850** in versione **Toxic** è da valutare come potenziale acquisto.

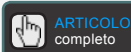
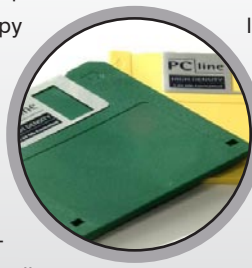
■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

AVATAR DA RECORD!

E' il Blu-Ray più venduto...

Avatar continua a guadagnare cifre da capogiro. Il film ha attirato folle di pubblico in tutto il mondo, portando nelle casse della **20th Century Fox** una barca di soldi. La stessa casa di produzione ha annunciato che **Avatar** è il **Blu-ray** e **DVD** più venduto in America, con 6.500.000 di copie. Il film è anche il miglior film **Blu-Ray** di vendita di tutti i tempi, con 2,7 milioni di copie vendute in soli quattro giorni da quando è apparso sugli scaffali dei negozi.

ADDIO AL CARO VECCHIO FLOPPY

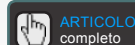
SONY ha interrotto la produzione del supporto

Si chiude un capitolo dell'informatica, quello che ha visto protagonista il glorioso floppy disk per decenni, per la precisione dagli ottanti fino ad oggi. **Sony** ha infatti deciso di cessare la produzione del dischetto da 1.44MB, a favore di altre tecnologie che, di fatto, hanno soppiantato da lungo tempo il supporto. Già da un po' di tempo la casa nipponica aveva bloccato le vendita in diversi Paesi del mondo, ora la decisione di chiudere la fabbrica giapponese dedita alla produzione. Le vendite dei floppy, di cui **Sony** detiene il 70%, sono passate dai 47 milioni del 2002 ai 12 milioni del 2009.

DIECI TV HD A CONFRONTO

Alla ricerca delle prestazioni più elevate nei formati da 40 e 42 pollici...

Schermi sempre piu' grandi, tecnologia sempre più avanzata e prezzi in continuo calo. Sono questi gli elementi che determinano i televisori a schermo piatto di grandi dimensioni, di cui sono pieni i negozi di elettronica dei centri commerciali. Il vincitore del test è il modello **Philips LED Lux**, dotato di una tecnologia di "retroilluminazione intelligente" che produce un contrasto finora mai visto. Una buona immagine in movimento è invece fornita dal televisore **Sony** che conquista la seconda posizione. Ecco la classifica completa dei televisori HD da 40 e 42 pollici: 1) **Philips** LED LUX 42PFL9803H - 2) **Sony** KDL-40W4500 - 3) **Samsung** LE40A659A - 4) **JVC** LT-42DR9BU - 5) **Samsung** LE40A557P - 6) **LG** 42LG7000 - 7) **Toshiba** 42XV556D - 8) **Philips** 42PFL7603D - 9) **Philips Aurea** 42PFL9903H - 10) **Toshiba** 42XV505D.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**

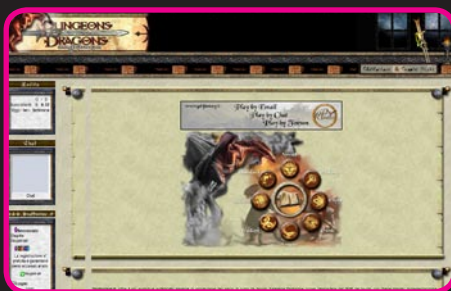
IPHONE HD: NOVITÀ SULLA FOTOCAMERA

Una fotocamera da 5 Megapixel sarà supportata dal cellulare di Cupertino

L'iPhone HD sarà dotato di fotocamera da 5 Megapixel: a comunicarlo è stata proprio **Apple** in maniera più o meno involontaria, inserendo nei nuovi SDK i codici, CaptureSessionPreset640×480 e aptureSessionPreset1280×720, piuttosto eloquenti. La cosa era ampiamente sospettata, ma fino ad ora non si avevano certezze. **Apple** non poteva continuare ad essere cosi lontana dagli altri competitor, basti pensare che la rivale finlandese ha da poco annunciato il nuovo **Nokia N8**, che monta una fotocamera da 12 Megapixel, senza considerare che ormai anche i terminali di fascia media sono dotati di fotocamera da 5 megapixel.

■ **Carlo Panceri**

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO! CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WWW.DNDONLINE.IT

Dndonline.it è un sito dedicato agli amanti dei Giochi di Ruolo, che permette di simulare il popolare Rpg. Il sistema di **Dndonline** ne ricrea l'atmosfera grazie ad una narrativa romanzata, quest avvincenti e lunghe campagne di gioco. Il tutto online e a disposizione di ogni utente!

WWW.VISUALESPORT.COM

Visualesport.com è il sito ufficiale del clan omonimo, nato come realtà singola ma che poi si è sviluppata nel corso del tempo, fino a coinvolgere un buon numero di team presenti ed attivi ogni giorno. Sul sito è possibile trovare tutte le informazioni sul progetto e i contatti per partecipare!

BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT

www.ispazio.net

iSpazio è un blog indipendente nel quale vengono trattate tutti gli argomenti che riguardano **iPhone** e l'**iPod Touch**. In queste pagine troverete notizie generali, Eventi, Rumors, Applicazioni App Store e anche tutte le altre disponibili per vie alternative come **Cydia** ed **Installer**. **iSpazio** contempla una sezione 'Temi' per il download.

www.snep.it

Snep.it rappresenta una sorta di servizio di hosting pubblico riservato alle immagini, agli MMS e foto scattate con il cellulare. Grazie a **Snep.it** chi lo desidera potrà pubblicare sul web il materiale in suo possesso. Le immagini devono essere scattate con un cellulare e inviate all'indirizzo **mms@snep.it** o al numero 347 053.53.33.

http://lsh.livescorehunter.com

LiveScoreHunter è una splendida risorsa dedicata agli appassionati di sport che consente di vedere gratis online le dirette streaming di innumerevoli eventi sportivi che si svolgono in ogni parte del mondo. **LiveScoreHunter** si suddivide in canali dedicati ai diversi sport: Calcio, Tennis, Hochey su ghiaccio, Basket, Baseball... e molti altri!

i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

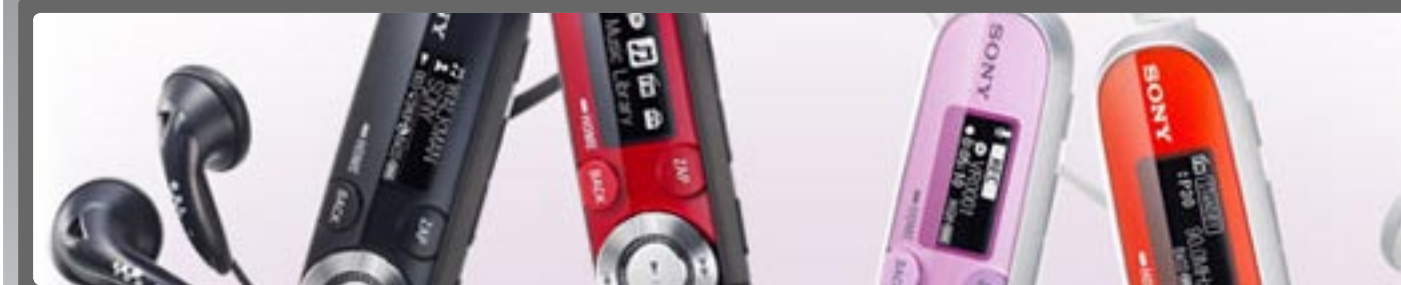
SOFTWARE - HITECH

SOLUTIONS FOR THE FUTURE

A cura di www.dgmag.it

UN NOTEBOOK TOUCHSCREEN CAMBIA LA CONCEZIONE DEI PC

Acer lancia Aspire 1825PT, un modello che consente di interagire con le applicazioni... via monitor!

Sottile, leggero con una durata della batteria superiore alle otto ore e tutta la semplicità dell'interazione multitouch: **Acer Aspire 1825PT** è un notebook, ma anche una cornice digitale e, perché no, un ebook reader. Praticamente un device completo che consente di visualizzare e modificare in modo semplice e versatile qualsiasi contenuto ovunque ci si trovi. **Aspire 1825PT** rappresenta un ulteriore passo per colmare il divario che separa le persone dalla tecnologia: non solo sfrutta le funzionalità touchscreen di **Windows 7**, ma le combina a un design convertibile: il risultato è un notebook altamente versatile e facile da utilizzare. Lo schermo non si limita a sostituire il mouse ma ne amplia le possibilità. Tramite **TouchPortal** potrete visualizzare foto o riprodurre musica e video semplicemente trascinandoli sulla bacheca virtuale. Un nuovo modo concepire i **PC**.

ECCO I NUOVI WALKMAN MP3 CREATI DA SONY!

La serie NWZ-B150 garantisce semplicità d'uso... e autonomia!

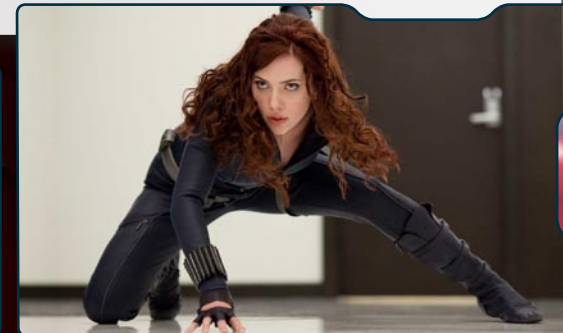
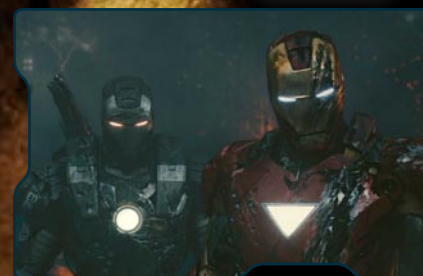
Compatti e colorati, i Walkman della serie NWZ-B150 offrono agli appassionati di musica un audio cristallino con bassi vibranti che si fanno davvero sentire. Racchiusi in un corpo compatto, sono in grado di regalare un suono ricco e corposo. Grazie al pulsante "bass boost", dotato di spie a LED che si illuminano in funzione della potenza, è possibile aumentare i bassi aggiungendo così maggior pienezza al suono. L'attacco USB integrato permette di collegare direttamente il Walkman al computer ed eseguire il trasferimento dei brani con la funzione 'drag and drop'. Con una carica di appena 3 minuti, il lettore offre un'autonomia di ben 90 minuti, mentre la carica completa assicura fino a 18 ore di riproduzione ininterrotta. Disponibili da giugno.

IRON MAN 2

IL RITORNO DEL SUPEREROE METALLIZZATO!

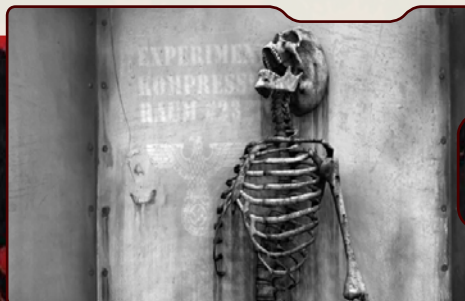
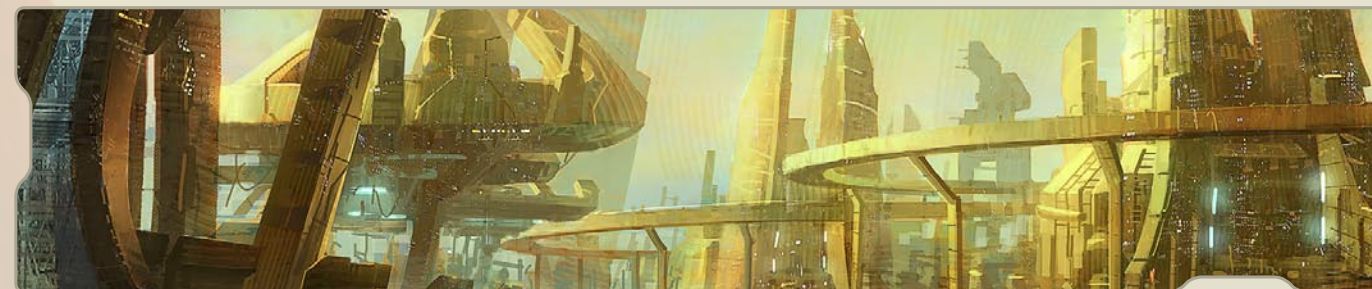
RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

Parte col botto questo secondo capitolo delle avventure del vecchio Testa di Latta. Dopo una scena iniziale dal sapore marcatamente cyberpunk, ambientata in una Russia che non sarebbe spiaciuta a **William Gibson**, la scena si sposta in una America da luci al neon e lustrini. E così mentre i primi riff della chitarra di **Angus Young** accompagnano la camminata trionfale del supereroe corazzato è abbastanza chiaro che i fuochi d'artificio ci faranno compagnia per tutta la durata del film. In effetti è quasi una decade che gli eroi della **Casa delle Idee** riescono a fare bella figura sullo schermo d'argento, ma col primo **Iron Man** i **Marvel Studios** hanno rilanciato alla grande. L'idea di base è semplice, se nei comic books d'origine tutto è collegato e gli eroi vivono nello stesso universo, per quale ragione non dovrebbe essere così anche nel mondo del cinema. Se, dopo, i titoli di coda del primo **Iron Man** si intravedeva un **Samuel Jackson** nel ruolo di **Nick Fury** (il leader del servizio segreto dell'universo **Marvel**) ed alla fine del secondo **Hulk** era lo stesso **Tony Stark** a comparire lasciando presagire il futuro, in questo **Iron Man 2** il quadro comincia a farsi incredibilmente più chiaro e quella che poteva essere in precedenza solo una sotto trama embrionale assume qui una dimensione più corposa e portante. La storia principale riparte da dove si era interrotta nel prequel, con **Tony Stark**, uno strepitoso e squisitamente sopra le righe **Robert Downey Jr,** industriale, mercante d'armi pentito, braccato da esercito e governo che vorrebbero rivelati i segreti dietro l'armatura di **Iron Man**. Come se non bastasse, vecchi amici (**War Machine**) ed insospettati nemici (**Whiplash** - un **Mickey Rourke** finalmente maledetto e credibile) contribuiranno a rendere complicata la vita del supereroe metallizzato. Il primo vero pregio di questa pellicola è quello di essere strutturato su di una sceneggiatura ben sviluppata e assolutamente priva di tempi morti. La sensazione, in effetti, è quella che **Jon Favreau**, che riesce a ritagliarsi anche una piccola comparsata, abbia voluto dirigere una pellicola euforica, dall'attitudine spiccatamente rock'n'roll in cui prima di tutto trasuda il divertimento. La versione cinematografica, forse non propriamente fedelissima all'originale, è divertente, persino cialtrona. E **Downey Jr** riesce a dargli la giusta profondità. Al contrario la trama rischia di essere meno godibile sotto alcuni punti di vista. L'ambizione di inserirla in un contesto più ampio è un gioco che rischia di mettere a dura prova l'interesse dello spettatore casuale. Ma il film in sé è godibilissimo, merito soprattutto di un cast stellare (la **Paltrow**, la **Johanson**) che si adatta alla perfezione alla necessità della storia. La regia, come gli effetti speciali, è impeccabileSi può solo ipotizzare che un quarto d'ora di pellicola in più avrebbe contribuito ad approfondire alcuni aspetti dei personaggi comprimari.Del resto però, se lo si considera come un semplice episodio di una colossale serie di supereroi, si ha in mano tutto il tempo del mondo. Ed una lunga serie di titoli di coda. A proposito, avete visto cosa è appena caduto nel deserto? Punto. ■

COLD CITY

SE L'HORROR INCONTRA GLI SCIENZIATI DEL REICH...

RECENSIONE completa A cura di: **Avatar of Souls**

Siamo a Berlino, una città appena uscita da una devastante seconda guerra mondiale. Gli orrori del conflitto si sono ufficialmente arrestati con la caduta del Nazismo, ma le ceneri di ciò che quel movimento ha generato ancora infettano la capitale tedesca. I famosi esperimenti degli scienziati del **Reich** sono una realtà che gli alleati hanno temuto e desiderato per tutta la durata del conflitto e ora che la guerra è finita, la curiosità e la frenesia per la loro scoperta mutano in orrore e sorpresa: macchine capaci di riportare in vita i soldati morti o aprire portali verso altre dimensioni, in grado di attrarre creature di altre realtà... **Cold City** è un gioco da provare: ha un'ambientazione che può diventare teatro di belle avventure che nascono da un approccio interessante. Il sistema di gioco, che si basa sulle relazioni tra i personaggi e il sentimento di fiducia o di diffidenza che c'è tra di questi, punta a creare un'ambientazione permeata da un'atmosfera di sospetto. Il manuale fornisce molte informazioni che il GM può sfruttare senza dover per forza integrare le sue conoscenze di storia, e i consigli che vengono forniti per il giusto tono alle sessioni sono validi e sufficientemente dettagliati senza diventare vincolanti. Qualche pecca c'è, ma nonostante i refusi e le illustrazioni non sempre di qualità omogenea, il prodotto risulta comunque di un buon livello.

EDEN: L'INGANNO

ARTICOLO completo A cura di: de4thkiss1

Dopo anni di lavoro, i ragazzi della italianissima 9th Circle Games hanno finalmente annunciato che i lavori per il loro gioco di ruolo autoprodotto **Eden: l'Inganno**, sono terminati! Al momento il manuale è disponibile sia in formato digitale che in pre-order per la versione cartacea. L'Rpg è ambientato in un mondo paradossale e unico, nel quale gli uomini vivono di violenza e fervore religioso, di misticismo e oscure visioni. Che tu sia un ladruncolo o un nobile, una prostituta o un prete, passo dopo passo, imboccherai la strada delle **Rivelazioni**, che ti consentiranno di risalire i tre livelli di conoscenza del Creato... Il manuale presenta 192 pagine finemente illustrate e decorate e include tutto il necessario per cominciare a giocare. E' diviso in tre rivelazioni, **Assiah**,**Yesirah** e **Asilut**, che permettono di creare il proprio personaggio, apprendere tutte le informazioni sul bestiario, gestire i poteri mistici e l'avanzamento dei propri eroi.

IL RE NERO DIVENTA UN GDR!

ARTICOLO completo A cura di: de4thkiss1

Siamo lieti di comunicarvi in anteprima che, secondo alcune indiscrezioni, Asterion Press ha raggiunto un accordo per pubblicare il **GdR** del romanzo di prossima uscita il **Re Nero**, edito da **Fazi Editore**. Sembra che il GdR potrebbe essere pronto già per **Lucca 2010**. Il sistema di gioco sarà una variante del **D20**, scelta classica e prudente. Il gioco verrà sviluppato dal rodato team di **Asterion** con la consulenza dell'autore del romanzo, per la parte dedicata all'ambientazione. Il titolo uscirà anche nelle librerie: **Fazi** sembra credere molto nel libro, tanto che sono già previste uscite in altri cinque paesi, ci auguriamo che anche il GdR si riveli all'altezza e tragga giovamento contattando magari anche un pubblico nuovo che si avvicini al mondo degli Rpg.

SPECIALE In collaborazione con: GDR-ONLINE.com Giochi di ruolo online

> DAL WEB < OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

HELL DAWN LONDON

UN LOGIN GRATUITO... E SIETE PRONTI A GIOCARE!

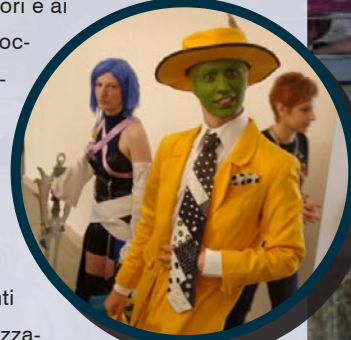
RECENSIONE completa A cura di: **Kheper - Gdr-Online.com**

Ad un primo impatto, l'ambientazione di questo Hell Dawn London può sembrare un filone di Fanascienza Post-Apocalittica piuttosto banale: il passaggio di un meteorite magnetico ha invertito la polarità terrestre e causato un fallout nucleare che ha sconvolto la Terra L'uomo non si è però arreso: governi, eserciti e semplici sopravvissuti si sono prodigati per riconquistarsi un posto nel mondo. In particolare, il potere viene accentrato dalle società internazionali che dominano la politica con l'economia. In questa battaglia, **Londra** si erge come città ideale, ricostruita come speranza di perfezione e rinascita. Purtroppo l'intento del suo ri-fondatore non è riuscito appieno: pur offrendo un'ottima difesa dai mostri delle terre esterne, la città conserva i germi della decadenza che ha colpito il mondo intero... Una grafica semplice, un'interfaccia intuitiva ed essenziale: **HDL** accoglie il nuovo utente senza troppi fronzoli, con svariati richiami interni tra pagine di gestione in modo che il giocatore possa seguire il filo logico della sua personale esplorazione. La programmazione è originale, sfruttando livelli diversi ben integrati tra loro in maniera modulare. Inoltre è in atto una fase di rinnovamento e la direzione intrapresa sembra buona...

SITO WEB Clicca Qui

COMICON 2010

IL MONDO DEL FUMETTO ARRIVA A NAPOLI!

ANTEPRIMA completa — A cura della Redazione

E finalmente ci siamo: il Comicon è tornato a Napoli, per un'edizione ricca di iniziative davvero imperdibili. Dal 30 aprile al 2 maggio, nella suggestiva cornice di **Castel Sant'Elmo** e nella **Mostra d'Oltremare**, autori di fama internazionale del calibro di **Milo Manara**, **Gilbert Hernandez** e **Philippe Druillet** hanno incontrato i fan accorsi da tutta Italia. La dodicesima edizione della kermesse partenopea ha raggiunto livelli di popolarità altissimi: i visitatori sono stati oltre trentamila, mentre gli ospiti che hanno presenziato agli incontri con il pubblico hanno superato il centinaio. Ma non solo: il **Comicon** (che ha ospitato al suo interno l'edizione annuale del **Gamecon**) si è distinto anche come fiera del divertimento, grazie alla presenza di case editrici e numerose realtà che operano nel campo del disegno. Ma la kermesse è stato anche l'appuntamento per numerose mostre, tra le quali ricordiamo la straordinaria retrospettiva dedicata ai **Fumetti Neri**, pubblicazioni che dagli anni 'Sessanta caratterizzano l'immaginario collettivo italiano: a cominciare da **Diabolik**, per arrivare alle variazioni (spesso troppo vicine per stili e tematiche) di **Satanik** e **Kriminal**. Di genere diverso è invece l'intervento della **Scuola Italiana di Comix**, che ha proposto un'allestimento dedicato agli illustratori e ai fumettisti campani, dal titolo **Nero Napoletano**: un'occasione per scoprire e conoscere il talento degli artisti emergenti. Sul versante dell'animazione abbiamo trovato la presentazione inedita di **Pocoyo**, un titolo educativo per i più piccoli che all'estero ha riscosso un successo molto forte. Ma ovviamente non poteva mancare il cosplay, vero fiore all'occhiello di ogni appuntamento nazionale: anche quest'anno i costumi dei partecipanti hanno brillato tanto per originalità che per realizzazione, spaziando dagli anime, per arrivare ai manga e ai videogiochi. La sfilata, curata dagli **AnimeBoarders**, ha premiato i migliori costumi con due viaggi, uno per il Giappone e l'altro per l'Inghilterra. Come costume per rappresentare l'Italia al prossimo **Euro Cosplay Championship** è stato scelto proprio un personaggio proveniente dal mondo dei videogiochi... **Rosa Farrell** di **Final Fantasy IV**, interpretato dalla brava **Tatiana Motta**. Insomma, ancora una volta il Comicon si è rivelato una delle manifestazioni più vive e divertenti del panorama nazionale. Occhi puntati sulla prossima edizione dunque, che già da ora promette di conquistare il pubblico come non mai! ■

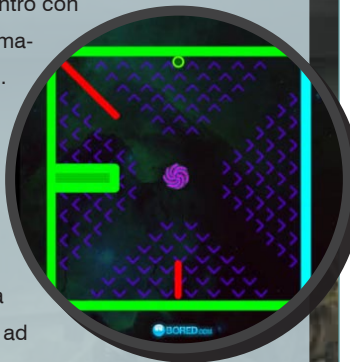
SPECIALE

GAMECON 2010

IL SALONE DEL GIOCO E DEL VIDEOGIOCO... E' TORNATO!

ARTICOLO completo

A cura della Redazione

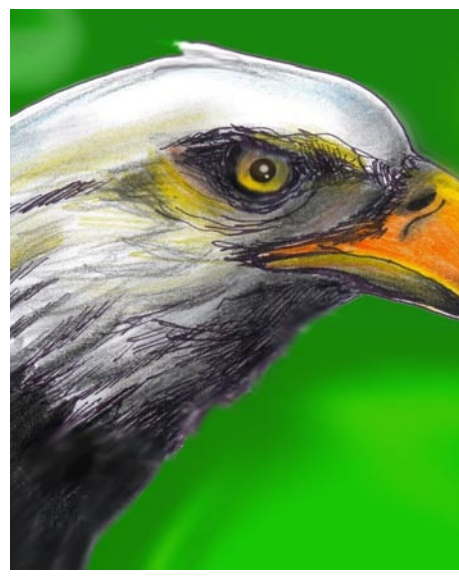
I fan dei videogiochi non possono non conoscere uno degli appuntamenti più importanti nel panorama nazionale: è il Gamecon, kermesse di grande rilievo che attira ogni anno migliaia di visitatori. Quest'anno la mostra si è svolta in concomitanza con il **Comicon**, manifestazione dedicata al mondo del fumetto e dell'animazione in generale. Dal 30 Aprile al 2 Maggio 2010, presso la **Mostra d'Oltremare di Napoli**, i fan del divertimento elettronico hanno potuto confrontarsi con novità davvero 'frizzanti'! Iniziamo parlando della presenza delle ultime novità per **Nintendo Wii** e **DS**, capaci di catalizzare il pubblico grazie all'immediata giocabilità dei titoli e alla possibilità di interagire facilmente via wiimote. Ha spopolato **Wii Sports Resort** che, grazie al miglioramento del sistema di interazione, ha garantito una forte partecipazione. Ma il salone ha coniugato il mondo videludico anche a quello delle nuove forme di espressione e comunicazione, a cominciare dalla **Mobile Art** di **Francesco Salviati** per giungere ai fumetti su **Ipad** proposti dalla casa editrice **Tunué**. Ovviamente sono stati presenti alcuni brand storici (**Activision** e **Konami** tra tutti), nonché realtà affermate nel panorama nostrano, come **MLG Italia** e **Amici del Videogioco**. Grazie a loro è stato possibile partecipare a emozionanti sfide nei titoli più adatti al multiplayer... **Modern Warfare 2**, **Forza Motorsport 3**, **Halo 3** e **FIFA 2010** sono solo alcuni dei nomi chiamati in causa per scontri senza esclusione di colpi. E spazio anche ai developer 'nati in casa', con la partecipazione di **Indie Vault**: un incontro con il pubblico per dimostrare che sviluppare in maniera indipendente non solo è possibile, ma può essere anche una risorsa da non sottovalutare. Hanno partecipato a questa particolare tavola rotonda sviluppatori nostrani, come **Giovanni Caturano** e **Rosario Milone**, cofondatore di **Moonloop**. Durante l'incontro si è sfatato anche il mito dell'Italia come paese non adatto allo sviluppo di videogiochi: secondo quanto emerso, nel nostro paese vi sarebbero almeno venti aziende attive e impegnate su progetti molto concreti. Si parla di cifre ragguardevoli, con fatturati complessivi che superano i trenta milioni di euro ogni anno. Ma le difficoltà non mancano: **Ciro Continisio** ha raccontato, ad esempio, l'esperienza di **UFHO**, puzzle game online che è passato inosservato da critica e pubblico a causa di un gameplay apparentemente complesso. Una situazione che ha portato però allo sviluppo di un sequel studiato per seguire il giocatore passo-passo nell'apprendimento delle varie dinamiche: a dimostrare che non tutti i mali vengono per nuocere... Insomma, anche quest'anno il **Gamecon** si è rivelato come un appuntamento immancabile e un grande momento di incontro tra il pubblico e gli addetti ai lavori. Non resta che dare appuntamento al prossimo anno, per una manifesta-

AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!

EMMEZETA

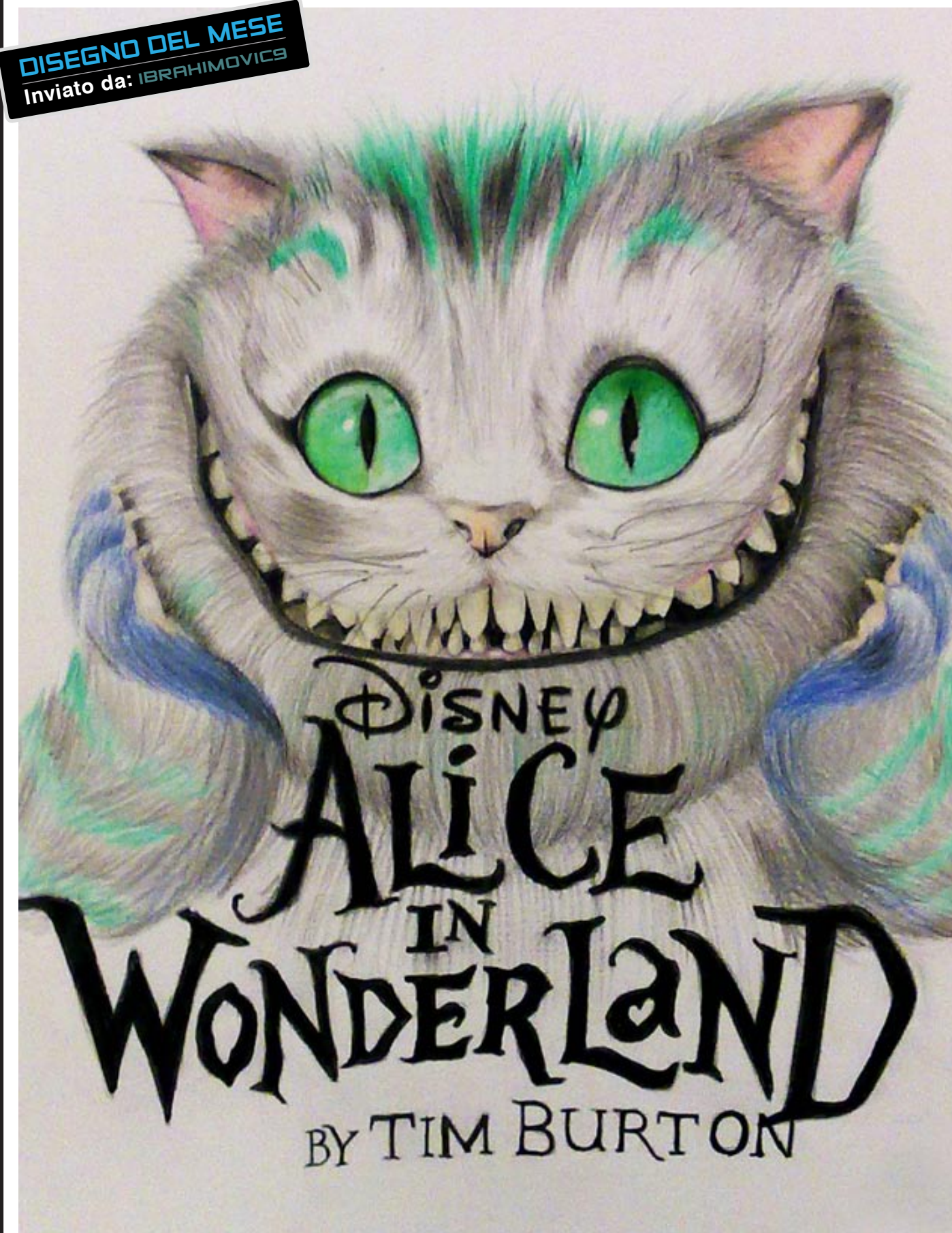
NEREIDE

CARLO DI STASI

JI.GA.

DANIELENOVA

DISEGNO DEL MESE
Inviato da: IBRAHIMOVIC9

Disney
ALICE IN WONDERLAND
BY TIM BURTON

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

R E T R O

2005 SVILUPPO: MONOLITH / PUBLISHER: TRI-CRESCENDO / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

BATEN KAITOS

RECENSIONE completa A cura di: **Alessandro 'Peyj' Citro**

I GameCube fu la console che a suo tempo ospitò molti RPG, come Tales of Symphonia, Paper Mario e il portale Millenario e Skies of Arcadia Legends. Tra i tanti spicca per la sua particolarità **Baten Kaitos: Le Ali Eterne** e **L'Oceano Perduto**, sviluppati da **Tri-Crescendo** e **Monolith Soft**. La storia parla di un giovane di nome **Kalas**, che, risvegliatosi in un letto di ospedale, non ricorda niente di ciò che è successo prima, ma sente solo un gran senso di vendetta nei confronti di chi ha ucciso la sua famiglia. Così, intraprende un viaggio che lo porterà a conoscere nuovi personaggi, come la misteriosa **Xelh** e il buffo **Gibari**. La particolarità di questo titolo consiste nel fatto che il giocatore non comanderà il protagonista: egli impersonerà lo **Spirito Guida** di **Kalas**, a cui il giovane si rivolgerà durante l'avventura con delle domande, a cui il giocatore dovrà rispondere scegliendo la risposta adatta: a seconda del rapporto che avremo con **Kalas**, cambierà anche la difficoltà delle battaglie. **Baten Kaitos** si rivela un buon **RPG** orchestrato da un innovativo sistema di controllo, una grafica mozzafiato e una colonna sonora di tutto rispetto creata da **Motoi Sakuraba**. Peccato per i combattimenti frustanti e il doppiaggio non proprio impeccabile. Ma per gli appassionati del genere l'acquisto è consigliatissimo!

Disegni e Testi:
EVIL ATARU

WWW.ATARU.IT http://evil-ataru.deviantart.com

CONSOLE WARS #41

SPECIALE In collaborazione con: GameStorm

RECENSIONE IL RITORNO DEI CARD GAME... SU PSP!

GLOBALE 6.0

THE EYE OF JUDGMENT: LEGENDS

DOPO IL SUCCESSO SU PS3, RICOMINCIA LA BATTAGLIA!

RECENSIONE completa A cura di: **Monsteruno**

Eye of the Judgment è stato uno dei primi tentativi di far apprendere come dalla PS3 ci si possa aspettare qualcosa di nuovo dalla nuova generazione di console. Immaginate di giocare a un gioco di carte tipo **Magic**, immaginate di sceglierne una capace di annientare una creatura del vostro avversario: e potete smettere immaginare, in quanto la **PS3** permetteva di riprodurre le scelte reali del giocatore tramite la **Playstation Eve**, telecamera **SONY** in grado di decifrare le carte che avevamo in mano. Ad alcuni anni di distanza il gioco torna alla ribalta su **PSP**, senza nessun hardware aggiuntivo. Il gioco si propone in modo scadente: grafica mediocre, con le animazioni **3D** sostituite da statiche figure **2D**, sonoro discreto ma nulla più. Si inizia il gioco con la selezione del mazzo, la cui composizione è caratterizzata prevalentemente da uno degli elementi caratteristici del gioco, ovvero Fuoco, Terra, Legno, Acqua e Biolite. Quindi si viene proiettati nel mezzo dell'azione: in un quadrato composto da 3x3 caselle, dovrete conquistare la superiorità territoriale. Caratterizzano questo titolo una tecnica mediocre e un gameplay ripetitivo, che tuttavia non mancherà di appassionare gli sfegatati dei giochi strategici di carte.

ALLIANCE PLAZA